

玩具・ビデオゲーム機展示から得た知見について ―大野城心のふるさと館の事例から―

寺 農 織 苑

はじめに

二〇一九年七月二十日（土）から同年九月二日（日）の三十八日間（注1）、福岡県大野城市に所在する大野城心のふるさと館（写真一）で「TOYS EXPO―時代を超えて愛されるおもちゃ・ゲームの世界展―」（以下、「TOYS EXPO」）が開催された。大野城心のふるさと館は二〇一八年に開館した新しい博

物館で、この展示会は開館一周年を記念して行われた。なお、筆者はこの展示会の監修者の一人であり、後述する第三章「デジタルゲームの創生と発展」を主に担当した（注2）。展示会の趣旨は、昭和四十年代頃から平成初期頃にかけて発売された玩具やビデオゲーム機にスポットを当て、今の子どもたちには新しい発見を、両親・祖父母世代には懐

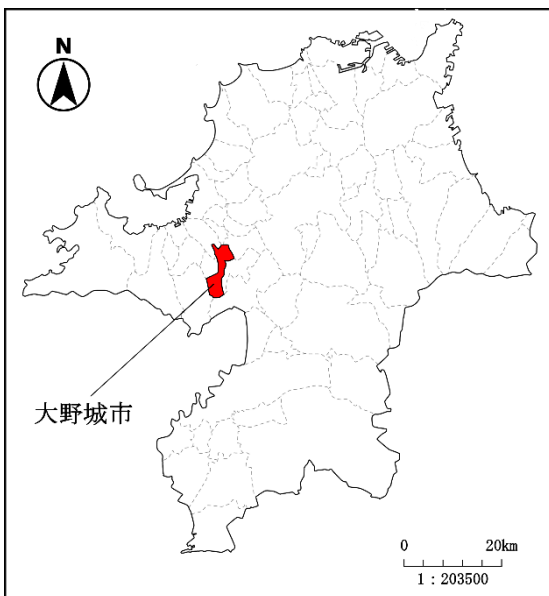


写真一 大野城心のふるさと館外観
（大野城心のふるさと館提供）

かしさを提供することである。また、開館して間もないことから、大野城市民に館の周知を図るため、人々に親しみのある玩具・ビデオゲーム機を展示することで、多くの来館者を獲得することも目的としていた。

本稿は、大野城心のふるさと館の事例から、博物館・資料館が玩具・ビデオゲーム機を展示すること、どのようなか、また、効果を得られるのか、また、どのような問題点があるのかを検討するものである。

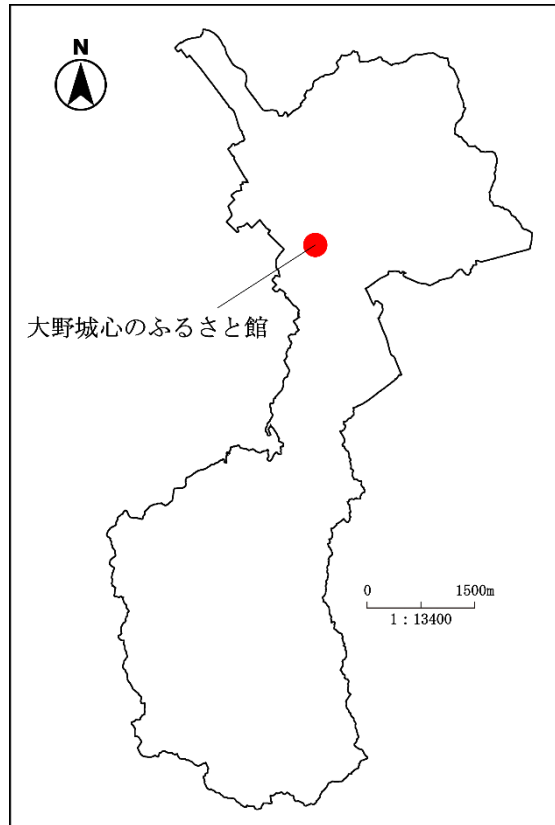
図一 大野城市の位置
（筆者作成）





写真二 企画展示室入口
(筆者撮影)

大野城市は福岡県の中西部の筑紫地域に位置しており、南北に細長いひょうたん型をしている(図一)。そのため、筑紫地域に属する福岡市、春日市、太宰府市、筑紫野市、糟屋郡宇美町、那珂川市の全と接している。大野城心のふるさと館は大野城市の北部やや南寄りの西側に位置している(図二)。大野城心のふる



図二 大野城心のふるさと館の位置
(筆者作成)

さと館は、二〇一八年七月二十一日(土)に「歴史」、「こども」、「にぎわい」をテーマにした市民交流の場として開館した市民ミュージアムであり、三階建ての博物館である。各階でテーマが異なっており、一階は「遊び」、二階は「学び」、三階は「調べ」となっている。一階にはミュージアムショップやカフェ、昭和のくらしを再現したコーナー、〇歳児から遊べる遊び場などがある。二階には大野城市の通史を紹介する常設展示室やロッククライミングの体験コーナー、復元模型やプロジェクションマッピングを活用したミニシアターなどがある。三階には企画展示室や書庫などがあり、本稿で述べる「TOYS EXPO」は企画展示室で開催された(写真二)。

「TOYS EXPO」の展示内容

「TOYS EXPO」(画像一)は、玩具・ビデオゲーム機をテーマに、全五章で構成されており、一四一点の資料が展示されていた。第一



画像一 「TOYS EXPO」チラシ(表)
(大野城心のふるさと館提供)



写真三 第一章展示風景
(筆者撮影)

章は「昭和の玩具とアナログゲーム」と題し、昭和四十年代の玩具が展示されており、バンカースや野球盤、チクタバンバンなど五〇点が展示されていた(写真三)。また、ママ・ジューサーや『レディジョージ』マイミシンロツクタイプといった女兒向け玩具も展示されていた。

第二章は「アーケードゲームの登場」と題し、アーケード

ドゲーム黎明期に登場したスペースインベーターやV.S.システムの筐体など三点が展示されていた。来館者が自由に触れることはでき

なかったが、一つひとつが小さい展示資料のなか、これらは一

際大きな筐体のため、来館者にインパクトを与えていた(写真

四)。

第三章は「デジタルゲームの創生と発展」と題し、家庭用ビ

デオゲーム機が展示されていた。ODYSSEYやPONGといった家

庭用ビデオゲーム機の黎明期のものから、カセットビジョン



写真四 第二章展示風景
(筆者撮影)



写真六 第四章展示風景
(筆者撮影)



写真五 第三章展示風景
(筆者撮影)

やファミコンなどの日本国内で人気を博したものの三五点が展示されていた(写真五)。

第四章は「昭和から平成へ」と題し、ミニ四駆やシルバニアファミリーなどの玩具から、スーパーフアミコンやプレイステーションなどのビデオゲーム機のほか、チラシの中央下部に大きく使われている拳闘士など四四点が展示されていた(写真六)。

第五章は「おもちゃ・ゲームの意外な歴史」と題し、ダンジョンズ&ドラゴンズやブリキのジープなど六点が展示されていた(写真七)。

また、「BONUS STAGE ゲームを攻略せよ!」と題し、「TOYS EXPO」に入館した人が入館一回につき一回プレイできるビデオゲーム機が三台設置されていた(写真八)。

ったからと考えられる。幼少期や青年期などにおいて、余暇時間を活用して玩具・ビデオゲーム機で遊んだことのある人々が、これらの展示資料に対し懐かしさが想起され、来館に及んだのではないだろうか。



写真八 BONUS STAGE 展示風景
(筆者撮影)

五人であり、一日平均約三〇五人であった。「TOYS EXPO」は他の三つの展示会の開館日数よりも少ないのにも関わらず、入館者数を大きく上回る結果となった(図三)。なぜ「TOYS EXPO」のみ、このような結果になったのかを考えた。

一点目として、展示資料である玩具・ビデオゲーム機に親しみを持っている人が多か



写真七 第五章展示風景
(筆者撮影)

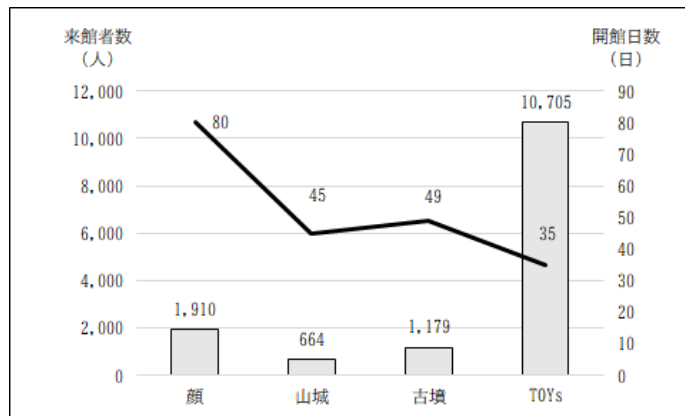
「TOYS EXPO」の入館者数

大野城心のふるさと館が開館してから「TOYS EXPO」を含め、四回の展示会が開催された。

「TOYS EXPO」の入館者数は一万七〇



写真九 射撃コーナーの様子
(筆者撮影 (注5))



図三 各特別展の入館者数と開館日数
(筆者作成 (注3))

玩具・ビデオゲーム機がコミュニケーションツールとしての側面を持っているからと考えられる。玩具・ビデオゲーム機のなかには

二点目として、遊べる場が設置されていたことが考えられる。「TOYS EXPO」では企画展示室に入室する際に、入場券を事前に購入する必要があった。入場券を入室の際に受付に渡すことで、ビデオゲーム機や縁日コーナーで一回遊ぶことができるチケットと交換できた。設置されていたビデオゲーム機(注4)、縁日コーナー(写真九)はそれぞれ三種類ずつであり、全種類で遊ぶとすると計六回入場券を購入する必要があった。そのため、展示を観覧しつつ遊びができるという副次的効果があったため、リピーターを獲得することができ、結果的に来館者増加につながったと考えられる。

長年に渡り遊び続けられているものもある。そのため、親子ほど年齢が離れていても、同じもので遊んだことがある場合があり、一つの展示資料を観覧しつつ思い出話をするといったことが見受けられた。したがって、玩具・ビデオゲーム機は世代を超えたコミュニケーションを促す力があると考えられる。親子の場合、ポスターやチラシなどの広報物を見て、まずは家庭内で話が盛り上がり、最終的に来館に至るのではないだろうか。

「TOYS EXPO」の取り組み

この展示会では来館者をより楽しませるため多くの取り組みがなされていた。大野城心のふるさと館は三階建てであり、「TOYS EXPO」が開催された企画展示室は三階にある。一階には遊べるビデオゲーム機を設置することで、企画展が開催中であることを宣伝していた。あわせて同じフロアにあるミュージアムショップでは「TOYS EXPO」の展示会図録を販売しており、併設されているミュージアムカフェでは企画展にあわせた新作メニューを売り出すなど館内での広報が確立されていた。また、「懐かしの遊びの思い出コーナー」と題し、来館者が遊びに対する思い出を書いた紙を貼ることで、その思い出を共有できるコーナーがあった。二階に上がると期間限定ではあったが縁日コーナーが二カ所あり、企画展に関連した事業であることがアピールされていた。三階に上がると「TOYS EXPO」の看板が目に入り、展示室内で流れていた『ドラゴンクエストIV』の音楽が聞こえてくるなど、来館者をノスタルジックな気持ちにさせる工夫がされていた。

また、体験イベントやワークショップも充実していた。大野城心

のふるさと館の一階には「TOYS EXPO」で展示されていたものと同じ玩具を用意し、会期中毎日遊ぶことができるエリアが設営されていた。ワークショップでは、一八〇インチのテレビで行われたビデオゲーム大会、玩具の歴史や楽しみ方を紹介する講座が開かれた。

右記したように企画展示室までの動線が確保されており、尚且つ来館者自身が遊べたり、学べたりする機会が多く用意されており、大野城心のふるさと館を五感で楽しめるようになっていた。また「TOYS EXPO」は企画展示室内の写真撮影が自由で、SNSへの投稿も自由であった。そのため、来館者は展示資料を写真撮影し、インターネットへ投稿したことにより情報が拡散された結果、普段博物館・資料館へ足を運ばない層も取り込めたと考えられる。

広報に関してはチラシやポスターなどの印刷物の他、大野城心のふるさと館公式ホームページや、館職員による自作のPR動画をYouTubeに配信していた(注6)。このPR動画に加え、先述した来館者によるSNSへの投稿のようにインターネットを最大限に活用した広報が来館者増加の起因になったのではないだろうか。

「TOYS EXPO」から得た知見

ここまで「TOYS EXPO」の展示内容や取り組みについて記した。これらを踏まえ、この展示会で得た知見について述べる。

まず玩具・ビデオゲーム機を扱った展示会は、比較的多くの来館者に恵まれることである。玩具・ビデオゲーム機は古文書や出土遺物などのいわゆる歴史資料に比べ、近年に誕生したこともあり、実物に触れてきた人も多い。そのため、自身が幼少期に遊んだものが博物館・資料館で展示されていると知り、懐かしさと興味を抱いた

人が多かったと考えられる（注7）。

次に来館者が体験できるコーナーの準備が出土遺物などを扱った展示会と比べて容易なことである。「TOYS EXPO」では展示資料と同じもので遊べるコーナーやビデオゲーム機の体験コーナー、縁日を再現したコーナーなどあらゆる遊びを体験できるようになっていた。博物館・資料館は基本的に「見る」ことに重きを置いており、実際に触れることができるものはそう多くはない。しかし、玩具・ビデオゲーム機は、現在デザインや機能面が新調されて発売されているものもあることから、入手しやすいことが多い。したがって、それらには文化財でいうところの複製品的な側面があり、触れさせても何ら問題はないのである。今の子どもたちに昔の玩具を体験させることで、それらについて学ぶ機会を提供することができたと考えられる。

しかし利点ばかりではない。これらの玩具・ビデオゲーム機は全国的に流行したものであり、その地域の特徴を出すことが難しい。大野城心のふるさと館のような地域の博物館・資料館は、その地域の歴史を紹介することが目的であるが、玩具・ビデオゲーム機のように全国で流行したものと関連性を持たせることが難しいと考えられる。もちろん特定の地域で遊ばれてきたいわゆる伝統玩具（注8）も存在していることから、一概に玩具を展示するといっても、必ずしも地域性が失われることはない。また、このような展示会は学校教育との連携も取りづらい。今は玩具・ビデオゲーム機が教科書に掲載されることも少ないことから（注9）、このような展示会を観覧する目的で学校から特定の学年が団体で訪れるカリキュラムを組むことが難しい。とはいえ、学校教育の一環で半ば強制的に博物館・

資料館の展示会を見せるのではなく、子どもたちの興味を引く展示会を企画・開催し、子どもたちの能動的な来館を促すことで、地域の歴史を紹介する常設展示室もあわせて観覧し、その地域のことを僅かでも学べる可能性を考えると、玩具・ビデオゲーム機の展示会を開催し、多くの来館者で賑わうことは手段として良策なのではないだろうか。

おわりに

本稿は、近年増加している傾向にある玩具・ビデオゲーム機を中心とした展示会のひとつの事例として（注10）、大野城心のふるさと館を取り上げ、得られた効果や今後の課題について考察した。

得られた効果としては、来館者が飛躍的に増加したことである。大野城心のふるさと館の過去の展示会の来館者数と比較してもその多さは歴然である。また、玩具・ビデオゲーム機は現在でも入手可能なものも多く、来館者に体験してもらうために準備することが難しくない。博物館・資料館の展示会は基本的に「見る」ことに重きを置いており、触れることが難しい。そのなかで実際に触って体験できる機会を提供できることは、来館者がより展示資料に対する理解を深めることができると考えられる。

今後の課題としては、地域性の出し方と学校教育との連携である。玩具・ビデオゲーム機は全国で流行したため、その地域特有の歴史と関連性を持たせることが難しい。また、教育現場において、玩具・ビデオゲーム機が歴史として紹介されることが少ないことから、このような展示会と学校教育とを結び付けることが難しいと考えられる。

とはいえ、博物館・資料館で玩具・ビデオゲーム機を扱うことで、徐々に失われつつあるこれらの資料を保存し、未来へ継承していく動きが強くなると考えられる。このような活動を続けていくことで、人類の歴史のなかの遊びという分野の研究がさらに進んでいくのではないだろうか。

注

1 会期中に台風などの自然災害が発生し、急遽休館日を設けた日があり、結果的に開館日数は三十五日間となった。

2 「TOYS EXPO」の総監修は大阪商業大学アミューズメント産業研究所研究員の高橋浩徳氏が務め、第二章「アーケードゲームの登場」を立命館大学ゲーム研究センター長（現・立命館大学映像学部客員教授）の上村雅之氏が務めた。

3 各特別展の入館者数については、大野城市議会会議録「令和元年度 予算委員会付託案件審査 本文」を参考にした。また、図の都合上各特別展の名称は略した。それぞれの展示会の名称は「顔」が『顔 The face』それぞれの「顔」が語りかける「過去」「現在」そして「未来」展、『山城』が『再々発見！古代山城と水城・大野城』、『古墳』が『古墳―王の輝き―』である。

4 企画展示室内には『スペースインベーダー』と『パックマン』が設置されており、大野城心のふるさと館の一階出入口付近に『ギヤラガ』が設置されていた。いずれも二〇一八年に（株）タイトーから発売された「ARCADEIUP」シリーズである。

5 縁日コーナーの三種類とは射撃、スマートボール、千本つりであり、会期中に期間を設けて屋台が設営されていた。

6 「TOYS EXPO」の会期が終了したこともあり、現在PR動画は削除されている。

7 拙著 二〇二〇 「城陽市歴史民俗資料館（五里ごり館）での展示活動報告」『帝塚山大学大学院人文科学研究科紀要』第十九号五九頁

8 例えば滋賀県彦根市を中心に伝承されている盤上遊戯のカロムなどが該当する。

9 教科書ではなく社会科の副読本であれば、岩手県遠野市が生徒たちの親世代が何をして遊んでいたのかを紹介するためにファミリコンピュータを掲載した例がある（遠野市教育委員会・遠野市教育研究所 二〇一七 『わたしたちの遠野』 一〇六頁）。

10 近年での他の事例として、城陽市歴史民俗資料館（京都府）での「CONTINUE〜ゲーム」90年の歴史〜」や愛荘町立歴史文化博物館（滋賀県）での「玩具伝説―おもちゃの60年史―」などが挙げられる。

参考文献

二〇一七 遠野市教育委員会・遠野市教育研究所 『わたしたちの遠野』

二〇一八 城陽市歴史民俗資料館展示図録 58 『CONTINUE〜ゲーム』 90年の歴史』

二〇一九 大野城心のふるさと館展示図録 『TOYS EXPO〜時代を超えて愛されるおもちゃ・ゲームの世界展』

二〇二〇 寺農織苑 「城陽市歴史民俗資料館（五里ごり館）での展示活動報告」『帝塚山大学大学院人文科学研究科紀要』第十九号